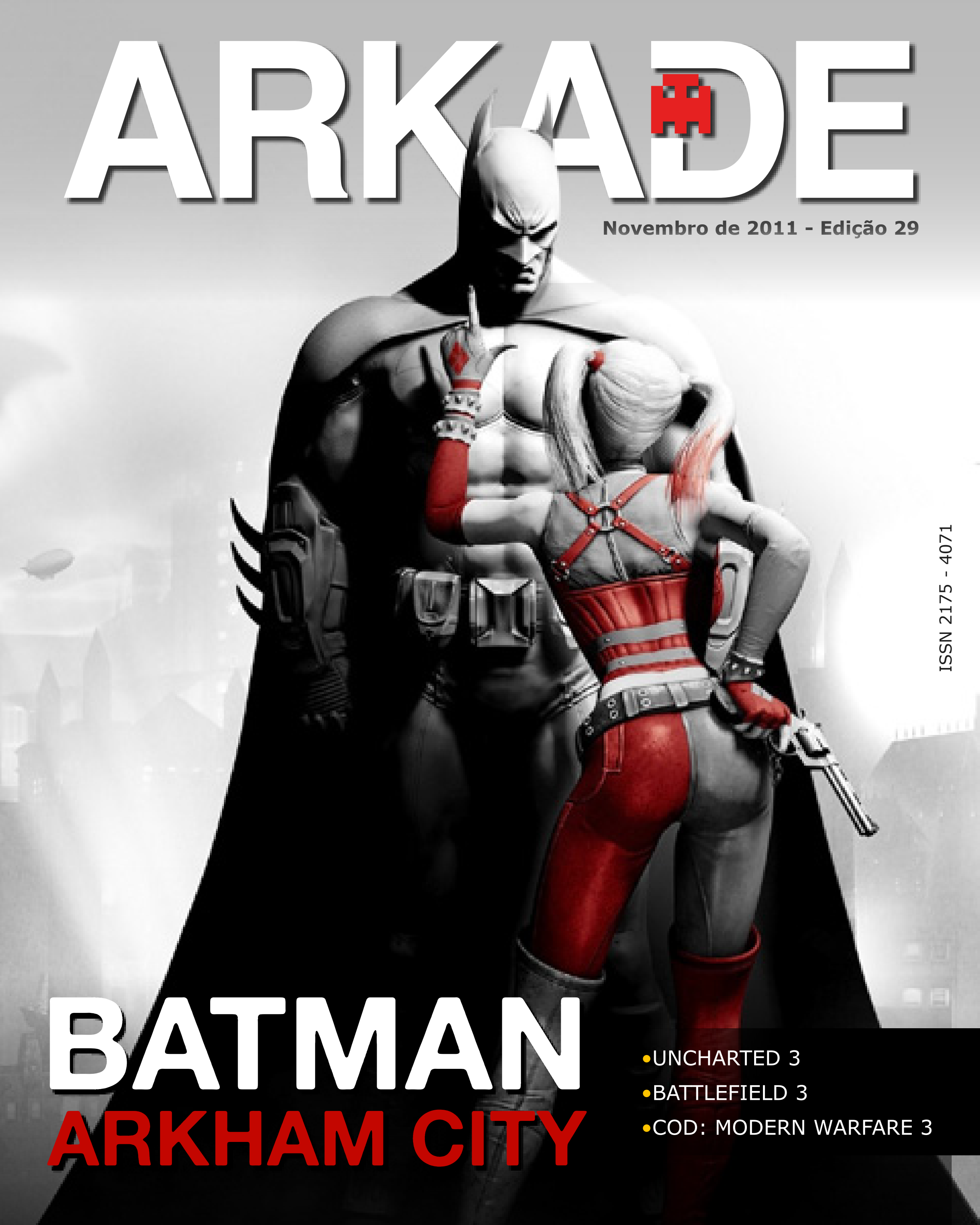
ARKADE

Novembro de 2011 - Edição 29



ISSN 2175 - 4071

BATMAN
ARKHAM CITY

- UNCHARTED 3
- BATTLEFIELD 3
- COD: MODERN WARFARE 3

APOIO


Livrarias Curitiba
Phocus interact
House Games
PRESS START
DigitalPress
GREENPEACE
FOX GAMES
CLONE
JP GAMES
Pixel3
editora digital
proximo games
Let's play

Microsoft Kinect - Um ano depois



ISSN 2175 - 4071

Recentemente o periférico mais revolucionário do mundo dos games fez seu primeiro aniversário. Um ano depois, podemos ter uma visão mais ampla e conclusiva do que é o Kinect. O aparelho foi um sucesso absoluto de vendas, mas satisfez os consumidores? Através de uma pesquisa em nossa página do Facebook, constatamos que a maior parte dos gamers que compraram o Kinect não se arrependeram da compra, mas a opinião da maioria é clara: faltam bons jogos com suporte ao aparelho. Tivemos a impressão que, por um tempo, o periférico ficou esquecido pelas desenvolvedoras, e consequentemente pelos gamers. Além disso, o Kinect apresentou algumas limitações no seu lançamento. O que foi feito durante este ano para melhorar o aparelho? Bom, o Kinect ainda apresenta dois grandes problemas: o espaço que você precisa para jogar deve ser amplo, e a sensibilidade do aparelho na detecção ainda não é perfeita o suficiente para fornecer uma experiência totalmente imersiva em jogos mais complexos. Com relação ao primeiro problema, uma empresa chamada Nyko desenvolveu um acessório que conta com um conjunto de lentes que reduz significativamente o espaço que você precisa para jogar. Não tivemos a oportunidade de testá-lo ainda, mas o add-on da Nyko vem recebendo elogios e parece que funciona mesmo. Com relação à sensibilidade, as empresas estão se empenhando para superar a limitação tecnológica e trazer jogos mais complexos, e muitas promessas de jogos foram feitas para 2012. Bem, estamos esperando.

Raphael Cabrera

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.



Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo
Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia).
A 200m. da estação São Bento do Metrô.
Telefone: 11 3326-0045

De segunda a sexta das 9h às 18:30hS
Sábados das 9h às 17h.

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 669 - Loja 462A
Tamboré - Barueri - SP
Telefone: 11 3581-0393 / 3581-0394

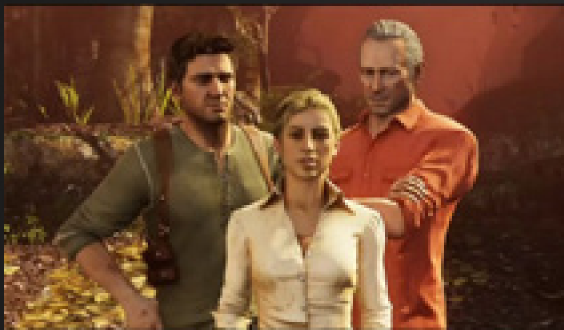
De segunda a sábado das 10h às 22h.
Aos domingos e feriados das 14h às 20h.

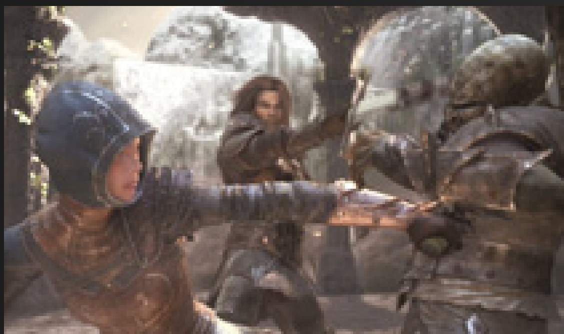
Aceitamos os cartões VISA MasterCard American Express Diners Club International Hipercard


Wii
XBOX 360
PS3
NINTENDO 3DS
PC
PlayStation 2
PSP
Nova loja da House Games no Shopping Tamboré. Mais moderna, com muita comodidade e praticidade para suas compras, venha conhecer.
www.NaçãoDesign.com.br
Televendas: (11) 3311-1260
e-mail e msn: vendas@housegames.com.br
www.housegames.com.br
House Games
PRESS START

ÍNDICE













Nintendo 3DS

Na opinião da equipe, hoje já vale a pena comprar um 3DS?
Via Formspring

Arkade: Se você for um fã da Nintendo, sim, a compra vale muito a pena, pois além dos remakes de The Legend of Zelda: Ocarina of Time e Starfox 64, em breve o 3DS vai receber Mario Kart 7, Super Mario Land e Kid Icarus: Uprising. Isso sem falar em outros grandes games que vem aí, como Resident Evil: Revelations e o remake de Metal Gear Solid 3.

God of War 360

Ouvi rumores que God of War 3 sairá para Xbox 360, é verdade?
Via Formspring

Arkade: Tem certeza que você não confundiu com Gears of War 3? Se não for isso, lamentamos desapontá-lo, mas não há a menor chance de termos um God of War rodando no Xbox 360, pois a série God of War é uma franquia produzida pela Sony, empresa que criou o Playstation 3.

OnLive no Brasil

O que vocês sabem sobre o OnLive, ele funciona aqui no Brasil? E vocês aconselham esse aparelho?
Via Formspring

Arkade: Ainda não tivemos chance de testar o sistema OnLive com toda a dedicação que gostaríamos, mas sim, o serviço funciona no Brasil, embora apresente alguns problemas de delay, sem falar que as transações exigem cartão de crédito internacional. Se você tiver uma internet estável com grande velocidade, o OnLive pode ser uma boa opção.



Errata

Na resenha de F1 2011 da edição passada, definimos errado o sistema KERS. Ele não é um booster que utiliza mais combustível: de acordo com nosso leitor Felipe Tonioli, o KERS na verdade é um sistema de energia cinética que carrega uma bateria cada vez que o piloto pisa no freio. Ao ser acionada, esta bateria atua em conjunto com um motor elétrico para aumentar a potência do motor e, consequentemente, a velocidade do carro.


PERSONALIZE SEU
VIDEO GAME
apenas
R$29,90
DARKSIDERS
DARKSIDERS
encaixes perfeitos
adesivo anti-bolha
não deixa resíduos
não desbota
vários modelos
disponíveis para todos os consoles
WWW.SHOPB.COM.BR

EASTER EGGS

Rage possui alguns easter eggs realmente nostálgicos. No decorrer do game, o jogador pode encontrar salas secretas que recriam ambientes de Doom, Quake e até mesmo Wolfenstein 3D, clássicos do gênero FPS criados pela id Sofware.





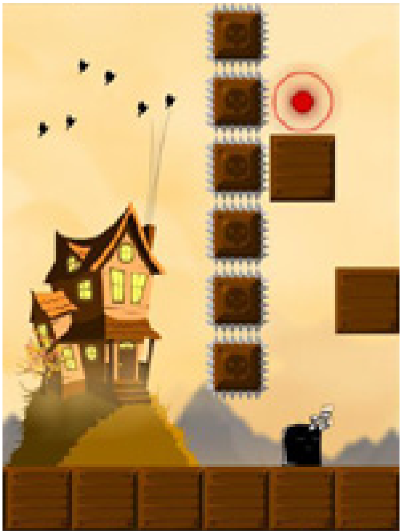
CURIOSIDADES

Os seios avantajados de Lara Croft são frutos de um erro de programação cometido por Toby Gard, criador da personagem. Na hora de modelá-la, ele acidentalmente deixou o volume dos seios em 150%, mas a equipe acabou gostando do resultado e deixou-os assim mesmo.

QUAL É ESTE JOGO?



Resposta da edição anterior: Mick and Mack - Global Gladiators



Clique aqui para jogar

JOGOS EM FLASH -

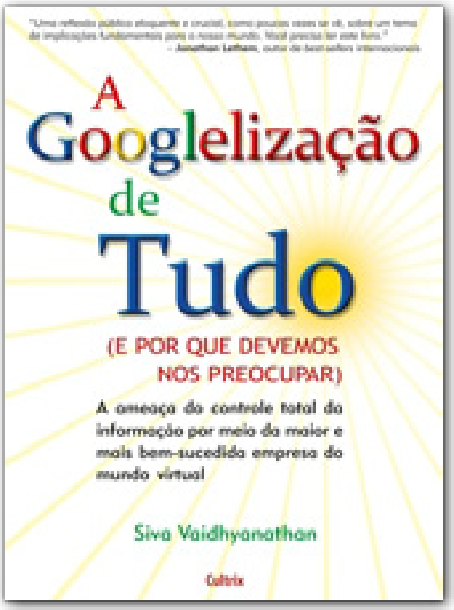
Sleepy Stu's Adventure

Stu é uma criaturinha estranha que está com um sério problema: ele precisa dormir, mas isso é praticamente impossível na cidade barulhenta onde vive. Revoltado, Stu sai em uma busca por um local sossegado onde dormir, e após uma árdua viagem, vislumbra a cabana perfeita. Porém, para chegar até ela, Stu terá de superar diversos obstáculos, e é aí que entra o jogador, que deve controlar a criaturinha por fases repletas de puzzles, que devem ser vencidas utilizando as diversas habilidades que Stu vai adquirindo conforme avança. Tome cuidado, pois Sleepy Stu's Adventure pode acabar tirando o seu sono, tamanha a dificuldade de alguns desafios!

CULTURA -

A Googlelização de Tudo, Siva Vaidhyanathan

Embora possamos não nos dar conta, é fato que hoje em dia o Google faz parte de nossas vidas. Neste livro provocador, Siva Vaidhyanathan examina o modo como usamos e acolhemos o Google e como isso afetou nossa forma de pensar. O autor nos alerta sobre questões como a propriedade intelectual e o conceituado Google Books. Não estaria o Google condicionando nosso pensamento e se tornando o controlador sobre todas as informações do planeta? Usando como exemplo a China (onde diversos programas do Google são proibidos), Vaidhyanathan vai fundo em sua pesquisa para mostrar porque seria melhor dependermos menos do Google e termos mais vontade de fazer da internet um ecossistema de informação global destinado a beneficiar o mundo inteiro.

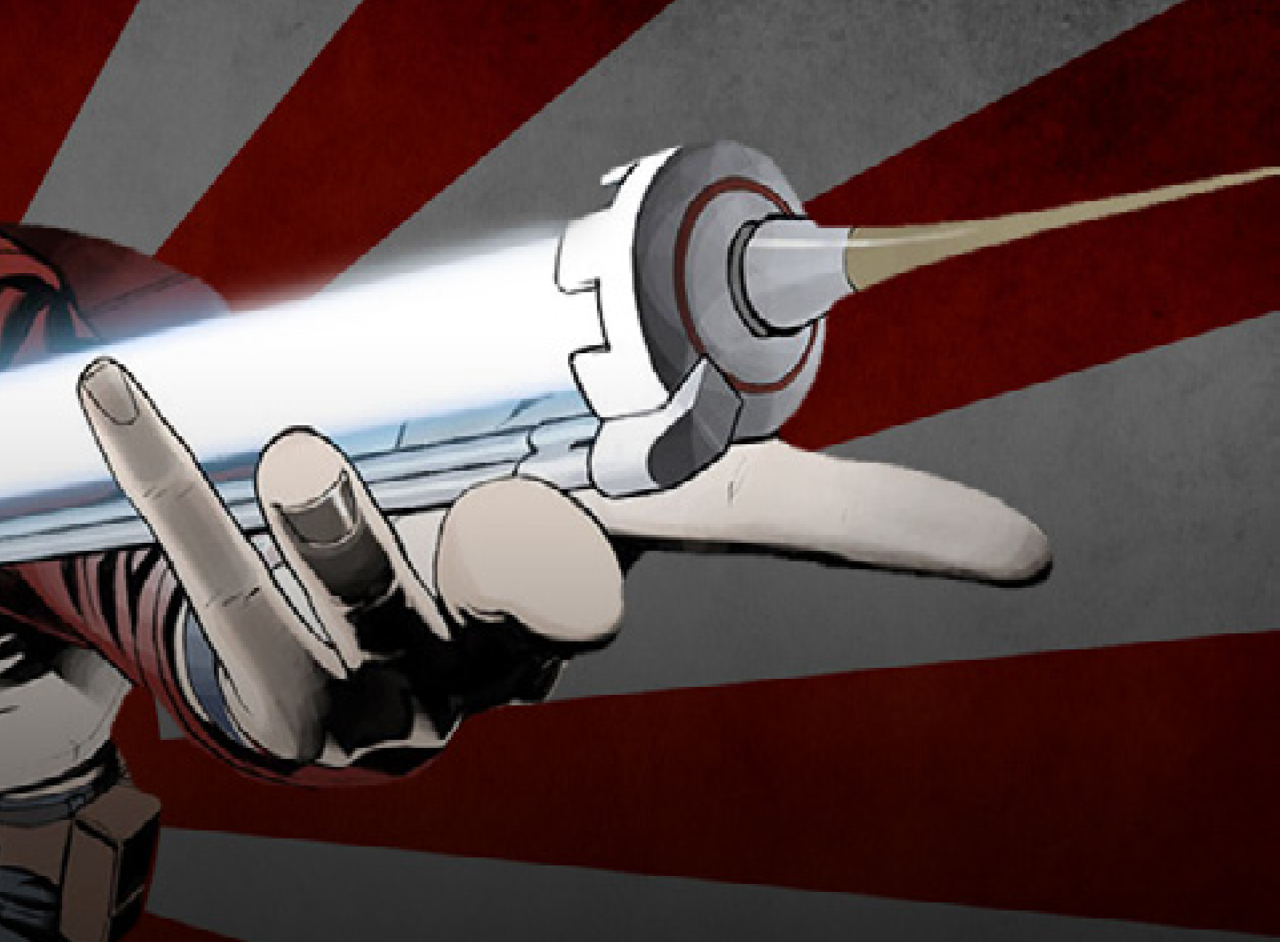




TRAVIS TOUCHDOWN

Travis Touchdown é mais um dos vários personagens polêmicos criados pelo diretor Goichi Suda, mais conhecido como Suda 51. Otaku, nerd e sem grana são apenas alguns dos adjetivos que caracterizam o jovem protagonista da série No More Heroes. Seu cabelo espetado, sua jaqueta de couro vermelha e as várias camisetas que veste fazem de Travis um cara estiloso e irreverente, daquele tipo que dificilmente passa despercebido.

Sempre com sua espada laser (arrecadada em um leilão online) à mão, a missão de Travis é ser o primeiro lugar do ranking de matadores dos Estados Unidos. Nesta empreitada para se tornar o melhor dos mercenários, ele encara todos os tipos de figuras, sejam homens fortões ou mulheres exóticas, ele deve duelar com todos e derrubá-los se quiser mostrar que é o melhor.



Travis é um sujeito complexo e misterioso, possui um passado obscuro, mata por diversão e, principalmente, tem uma personalidade marcante. Em um ambiente repleto de referências à cultura pop mundial (tema onipresente no trabalho de Suda 51), o estilo nerd/descolado de Travis e sua paixão por animés e pela cultura oriental (especialmente pela série animada Pure White Lover Bizzarre Jelly) fazem dele um personagem com quem muitos gamers vão se identificar facilmente.

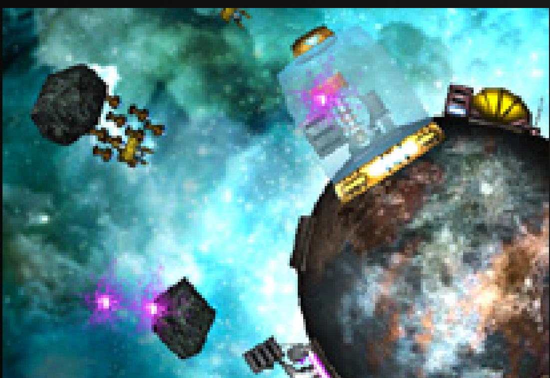
Sempre sem grana, Travis entra para o ramo dos assassinatos agenciado por Sylvia Christel, uma mulher misteriosa que lhe introduz à UAA (United Assassins Association). Apesar disso, a verdadeira companheira de Travis é Jeanne, sua gata de estimação que vive com ele em um quarto de motel entulhado de revistas em quadrinhos, fitas de vídeo e bonecos de animés e de lutadores famosos de luta livre.

Embora tenha diversas características de um vilão (afinal, ele é um desocupado que mata por dinheiro) é difícil não simpatizar com Travis, pois seu estilo único e sua personalidade forte fazem dele um dos anti-heróis mais interessantes e cativantes do mundo dos games.

EARTH UNDER SIEGE

Todo gamer que se preza já salvou o mundo de diversas maneiras, afinal, este é um dos temas mais recorrentes dos jogos eletrônicos desde a geração 8 bits. Mas, o que dizer de um game onde seu personagem é o próprio planeta, que para ser protegido deve ser equipado com diversos tipos de armas de última geração?

Esta é a premissa de Earth Under Siege, game para iPad e iPad 2 desenvolvido pela produtora brasileira Insane Media. Com a destruição iminente do nosso planeta por uma terrível raça alienígena, as grandes potências mundiais realizam um esforço coletivo, unindo as mais poderosas armas jamais criadas em uma tentativa desesperada de salvar o planeta.





No controle destas armas, você deve equipar o planeta todo com diversos tipos de canhões, lasers e coisas do tipo e cuidar para que os aliens não invadam nosso mundo. Defesas levantadas, atenção é fundamental na hora do combate pois os ataques são constantes e surgem de tudo que é lado!

Com ótimos gráficos, efeitos sonoros, e um desafio acima da média, o viciante Earth Under Siege está entre os games mais vendidos da App Store em mais de 25 países! Este é sem dúvida um ótimo game para quem quer sentir a emoção de salvar o planeta a qualquer hora, em qualquer lugar.

Envie o seu jogo para a ARKADE

IOS, IPAD 1 e 2 | Arcade e Estratégia | 1 jogador | Produtora: Insane | Clique para jogar!



GAME MODS

Ah, o maravilhoso mundo dos mods, uma terra de ninguém onde tudo é possível e (com certo conhecimento técnico e habilidade) até mesmo o mais absurdo devaneio gamer pode se tornar realidade! Nesta matéria especial, vamos falar um pouco mais sobre esta (nem sempre) nobre arte de transformar parcialmente ou totalmente nossos queridos jogos eletrônicos!

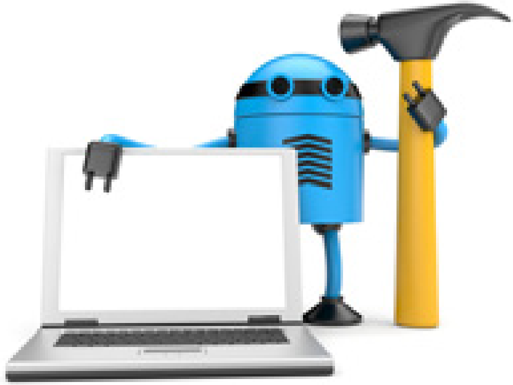
O termo mod serve para designar qualquer tipo de modificação feita em um game. Embora tenha começado como uma atividade underground, os mods foram se tornando muito populares com o passar do tempo, deixando as "garagens" e sendo produzidos também por algumas das maiores empresas de games da atualidade.

Com este sucesso todo, muitos mod games deixaram de ser meras modificações de outros títulos e deram origem às suas próprias - e bem sucedidas - franquias. Como você bem deve saber, games de sucesso como Team Fortress e o todo poderoso Counter-Strike começaram como meros mods de outros games.

É difícil saber qual foi o primeiro mod já feito para um jogo - visto que a atividade era bem menos glamourosa antigamente - mas é fato que os primeiros mods surgiram na segunda metade da década de 90 e com o tempo a prática foi se difundindo, ganhando força em fóruns de internet e comunidades onde os gamers podiam trocar informações e compartilhar suas criações com o mundo.

Os mods surgiram em uma tentativa dos gamers auxiliarem o trabalho das produtoras: mesmo games recém lançados podem apresentar alguns problemas técnicos - os famosos bugs. Por isso é comum os programadores deixarem uma brecha no código do game, para que ele possa passar por atualizações ou correções. Os modders - termo que designa as pessoas que criam mods - encontram estas brechas, acessam o código do game e fazem a festa, inserindo novos códigos que podem afetar o game das mais variadas maneiras.





E bota variedade nisso! Existem mods de tudo quanto é tipo, desde aqueles que alteram e/ou melhoram apenas alguns elementos do game, até os que mudam tudo e se transformam em games totalmente novos. Logicamente, a bizarrice rola solta e nos brinda com pérolas como pokémons à solta em Fallout 3, personagens gigantes em Left 4 Dead, Superman perdido na Fortune City de GTA IV, M. Bison com traje de Magneto em Street Fighter IV, todo mundo peladão em The Sims... o céu é o limite para a criatividade dos modders.

Como quase tudo neste mundo, os mods possuem uma versão legal e uma ilegal. Os mods de games para consoles, por exemplo, demandam que o game modificado seja gravado em uma nova mídia, prática mais conhecida como “pirataria”. Aqui no Brasil, estas modificações fora-da-lei são bem comuns, indo desde simples legendas em português até os campeonatos brasileiros construídos em cima de Pro Evolution Soccer e as edições de GTA que se passam no Rio de Janeiro e contam com carros e camisetas de times brasileiros.



Counter-Strike fez mais sucesso no Brasil do que seu jogo de origem

Apesar disso, diversas empresas disponibilizam ferramentas e kits de desenvolvimento que facilitam o trabalho dos modders. Estamos falando de produtoras respeitadas como id Software, Valve, Epic Games, Bethesda e outras, que viram nos mods um potencial que vai além do lucro, pois jogos parcialmente modificados agregam um imenso fator replay e podem até servir de estopim para a criação de outros jogos, alguns dos quais podem ficar tão famosos quanto o game que lhes serviu de origem. Aí entram aqueles games dos quais falamos lá em cima e muitos outros.

Conheça abaixo cinco mods que se tornaram grandes sucessos.

Counter-Strike: nasceu como um mod do game Half-Life. A primeira versão do game foi criada por apenas duas pessoas, Minh “Gooseman” Le e Jess “Cliffe” Cliffe. A ideia da dupla deu tão certo que eles foram contratados pela própria Valve - a criadora de Half-Life - para produzir Counter-Strike, um mod que, diga-se de passagem, se tornou muito mais famoso do que o game que lhe deu origem. Counter-Strike já teve diferentes versões lançadas e já no início de 2012 deve sair Counter-

-Strike: Global Offensive, um remake caprichado do primeiro game da série com muitas novidades.

Garry´s Mod: criado (obviamente) por um sujeito chamado Garry, este não é exatamente um game completo, mas um “parque de diversões” virtual onde os gamers podem utilizar elementos de games criados em cima da Source engine, da Valve, para criar uma infinidade de coisas. Dentro deste mod, o jogador pode ignorar a lógica e a física, criando composições bizarras e divertidas que fazem do Garry’s Mod uma ferramenta bem útil para quem gosta de inventar vídeo-paródias e coisas do tipo.



Garry’s Mod permite animação facial



DOTA: um novo gênero que pegou



Team Fortress: a primeira versão do game surgiu como um mod do game Quake, da id Software. Em 1996, Robin Walker, John Cook e Ian Caughley produziram a primeira versão do mod, que ficou bem famoso pela internet. Em 1999, o time foi contratado pela Valve para oficializar a brincadeira. Utilizando a engine própria da empresa (a Goldsource), o grupo criou o game Team Fortress Classic, que se tornou um fenômeno e deu origem à série que hoje é tão popular no Steam.

Defense of the Ancients: mais conhecido como Dota, este é outro mod muito conhecido. Criado no editor de mapas de Warcraft III, o criador do mod se baseou em um mapa de Starcraft para desenvolver o game. Embora sua primeira versão tenha sido criada por Eul, o programador IceFrog é quem tomou as rédeas do mod, e atualmente trabalha para a Valve (sempre a Valve!) no desenvolvimento de Dota 2. Dota ficou tão famoso que atualmente é não apenas uma franquia, como também um estilo à parte, pois flerta com os gêneros RPG e RTS, mas não pode ser classificado apenas como um deles.

Red Orchestra: Combined Arms é outro mod que merece respeito. O designer [RO]Jeremy e sua equipe modificaram totalmente o FPS futurista Unreal Tournament 2004 , da Epic Games, e transformaram-no em um shooter ambientado na segunda guerra mundial que não deve nada à Medal of Honor ou Battlefield: 1942. Red Orchestra foi o vencedor do Make Something Unreal, um torneio de mods organizado pela própria Epic Games em parceria com a nVidia. Com o sucesso, os criadores do game fundaram a Tripwire Interactive, produtora que cuida até hoje da franquia.

Seja o seu mod favorito algo bizarro, divertido, ou mesmo um dos grandes sucessos listados acima, uma coisa é certa: todo mundo ganhou alguma coisa com o sucesso dos mods. A indústria ganhou novos talentos e novas franquias, bons games ganharam uma sobrevida e, claro, nós gamers ganhamos muito mais diversão!






Leia na Arkade
Adquira na JP Games
JPGAMES.COM.BR
SEMPRE NO PRÓXIMO NÍVEL
COMPRE JÁ


ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR!

REVIEWS

Batman: Arkham City

Uncharted 3

Battlefield 3

Call of Duty: Modern Warfare 3

Lord of the Rings: War in the North

REVIEW



BATMAN ARKHAM CITY

Com extremo respeito ao personagem e sua mitologia, Rocksteady se supera e entrega aos fãs o game definitivo do Homem-Morcego.

PC, PS3, X360, WiiU | Ação | 1 jogador | Produtora: Rocksteady | Publisher: Warner Bros

Embora os atuais games do Batman não tenham qualquer ligação com os filmes recentes do herói, há um paralelo que pode ser traçado entre eles: tanto Batman Begins quanto Batman: Arkham Asylum começaram com o pé direito e mostraram como se trata um herói dos quadrinhos. As sequências de ambos - o filme The Dark Knight e o novo game, Batman: Arkham City - extrapolaram tudo o que já era bom e conseguiram a façanha de se tornarem maiores e melhores do que os originais. Sim, maior e melhor. Seja bem-vindo a Arkham City.

Aproveite, pois boas-vindas você só receberá aqui: no game, a coisa já começa tensa, com Bruce Wayne (sim, este jogo já começa mostrando a verdadeira face do Batman!) sendo vítima de uma emboscada durante uma coletiva de imprensa. O bilionário é levado para dentro do nada hospitaleiro mega-presídio a céu aberto que é Arkham City, e precisa encarar a terrível verdade que é entregue já nos primeiros minutos: Hugo Strange, o responsável pelo lugar, sabe que Bruce Wayne e Batman são a mesma pessoa.

É claro que o problema com o Dr. Strange é apenas a ponta do iceberg desta aventura. O Coringa está com a saúde debilitada por conta das experiências bizarras à que se submeteu no primeiro game e, de maneira brilhantemente sádica, consegue a ajuda de Batman para se recuperar.





Para piorar, o presídio parece ser apenas a fachada para esconder uma mini-cidade que é literalmente controlada pelos piores malfeitores, que recrutam seus pequenos exércitos para encarar uma disputa pelo poder dentro do próprio presídio. E é assim, em uma das sequências de abertura jogáveis mais eletrizantes dos últimos tempos, que Batman: Arkham City fisga a atenção do jogador sem nenhuma cerimônia e o carrega por uma história fantástica, com reviravoltas surpreendentes e minúncias que vão lhe render cerca de 15 horas de jogo, que podem facilmente virar mais de 30 dada a quantidade de sidequests existentes.

Como no primeiro game, exploração é fundamental, pois o jogo conta com diversos puzzles que irão fazer com que você utilize a perspicácia - e a tecnologia - do cavaleiro das Trevas para se dar bem. O bom e velho Detective Mode está de volta, mais útil do que nunca: com novos recursos, agora é possível fazer exames de ba-







lística para descobrir a trajetória de projéteis. Um novo equipamento que sintoniza frequências de rádio também será muito útil para descobrir pistas ou encontrar missões paralelas.

Por falar em objetivos paralelos, deve-se dizer que Batman: Arkham City será um verdadeiro paraíso para quem gosta de averiguar cada cantinho dos cenários. O enorme mapa de Arkham City está repleto de segredos, colecionáveis e easter eggs que irão consumir muitas horas daqueles que quiserem “platinar” o jogo. E não estamos falando apenas dos 400 desafios do Charada, mas de armadilhas onde a vida de inocentes está em jogo e telefones públicos que tocam aleatoriamente oferecendo pistas anônimas de acontecimentos. Estas missões podem não acrescentar nada à trama principal, mas servem para mostrar como é dura e atarefada a rotina de um justiceiro.





Felizmente Batman conta com muitas bat-bugigangas para facilitar sua vida nesta nova aventura: além de já começar com alguns equipamentos do game anterior, como os bat-rangues e o gel explosivo, o herói agora possui novos brinquedinhos como bombas de fumaça, granadas congelantes, uma pistola que dispara cargas de eletricidade e outros gadgets incríveis que serão muito úteis no decorrer do game. Praticamente todo o arsenal do herói é passível de melhorias, que podem ser compradas utilizando-se os pontos de experiência.

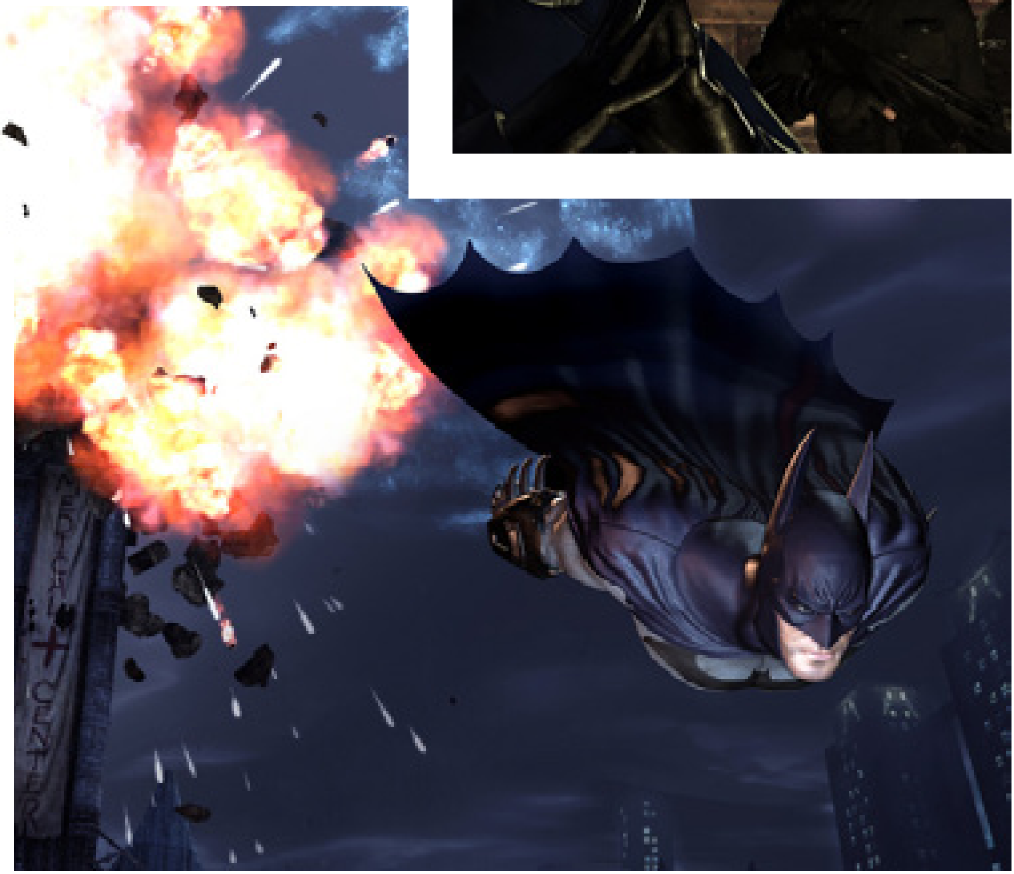
Os combates estão ainda mais acirrados - geralmente envolvendo dezenas de inimigos ao mesmo tempo - mas as habilidades de luta do Homem-Morcego cresceram na mesma proporção: desta vez Batman possui golpes que derrubam múltiplos oponentes, uma maior variedade de contra-ataques e muitas novas habilidades destraváveis.

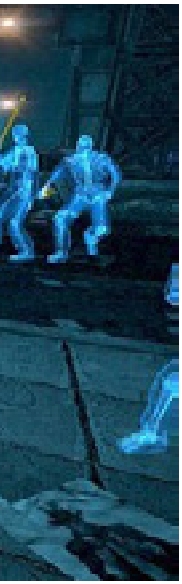


A jogabilidade não passou por grandes mudanças, mas recebeu alguns polimentos aqui e ali para ficar ainda mais intuitiva e dinâmica. Considerando que o game já começa tacando o jogador no meio da ação, isto é uma mão na roda, pois quem está familiarizado com o sistema de combate do primeiro game vai se sentir em casa: é fácil emendar porradas, contra-ataques e golpes especiais em combos destruidores, onde o timing é mais importante, em detrimento do button mash. Isto faz com que mesmo a mais injusta das batalhas se transforme em uma verdadeira diversão para o Homem-Morcego.

Nos momentos em que o stealth se faz necessário, ninguém é melhor que o Cavaleiro das Trevas: utilizando as já conhecidas táticas de se fazer passar despercebido (se pendurando por gárgulas ou esgueirando-se por dutos de ventilação), agora Batman pode dar cabo silenciosamente de mais de um inimigo ao mesmo tempo, e seus takedows ganharam variações,













inclusive uma versão um pouco mais violenta que bota os inimigos para dormir mais rapidamente.

Como se não bastassem todas estas novidades, temos ainda a sexy inclusão de ninguém menos que a Mulher-Gato, uma personagem importante para a trama, que poderá ser controlada em alguns momentos específicos (mediante a aquisição de um DLC), mostrando o outro lado da moeda em momentos chave da trama. Embora







a jogabilidade da moça seja bem parecida com a do Batman, ela possui seu próprio acervo de golpes - e seu chicote - o que deixa suas aparições muito interessantes para dar uma variada no jogo.

Porém, mesmo com todas estes novos vilões, equipamentos e habilidades, a verdadeira estrela de Batman: Arkham City é sem dúvida sua história. Novamente assinada pelo experiente Paul Dini, a trama do game é primorosa, repleta de reviravoltas e consegue amarrar com maestria os acontecimentos e os personagens, sempre respeitando a personalidade única de cada um deles. Fica evidente que Paul Dini antes de ser um roteirista é um fã do Homem-Morcego, tamanho o respeito que ele demonstra com o universo e a mitologia do herói.

Respeito este que é sem dúvida compartilhado pelo pessoal do Rocksteady Studios, que se esmera para deixar o game impecável em sua parte técnica. Os gráficos estão mais límpidos do que no game anterior, e o colossal novo mapa entrega uma variedade de ambientes muito maior que a vista em Arkham Asylum. A modelagem dos personagens continua incrível e as novas animações acrescentam ainda mais naturalidade aos acrobáticos movimentos do herói.

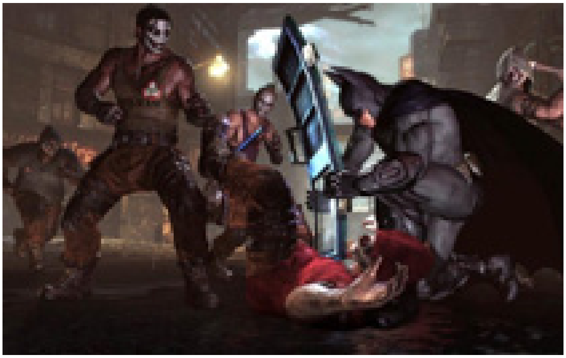


Mais caprichada que os gráficos, só mesmo a dublagem: o excelente time de dubladores - encabeçado por Mark "Luke Skywalker" Hammil (Coringa) e Kevin Conroy (Batman) - entrega alma ao roteiro afiado de Paul Dini. Novos personagens também foram agraciados com ótimos dubladores (o Pinguim é dublado por Nolan North, mesmo ator que empresta a voz para Nathan Drake, de Uncharted), e o conjunto da obra faz inveja às melhores animações produzidas em Hollywood.

A trilha sonora também não deve nada ao cinema, enchendo de tensão os momentos mais intensos com elaboradas trilhas orquestradas. O compositor Nick Arundel se supera e cria uma trilha realmente épica, que poderia facilmente estar presente em







um próximo filme do Batman. Os sons ambientes e conversas aleatórias captadas pelas bat-traquitanas tornam Arkham City realmente viva, imersiva e perigosa.

Batman: Arkham City é um pacote completo: agrada aos fãs de bons games e aos fãs do herói, e ainda presta uma senhora homenagem ao universo do Cavaleiro das Trevas. Adicionando alguns novos elementos e potencializando o que já era bom no game anterior, o game é maior e melhor em todos os aspectos. Não se limitando ao Batman, é fácil perceber que a Rocksteady entregou a experiência definitiva em games de super-heróis. Que outras produtoras sigam este exemplo na hora de levar outros grandes personagens dos quadrinhos para os games.



Avaliação

Visual
Gameplay
Diversão
Áudio

+ Narrativa impecável
+ Jogabilidade melhorada
+ Dublagem inspirada
– Ausência de multiplayer

Nota final: 93



UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION

Naughty Dog faz o que parecia impossível: melhora praticamente todos os aspectos de uma franquia que já era quase perfeita.

PS3 | Ação / Aventura | 1 a 12 jogadores | Produtora: Naughty Dog | Publisher: Sony

É interessante acompanhar uma série desde o começo e constatar como as empresas se superam quando sabem lidar com o material que tem em mãos. Uncharted é uma destas franquias que começou bem, melhorou no segundo capítulo graças à muitas novidades e agora, já segura de si, chega a um terceiro game que consegue não apenas entregar tudo aquilo o que os fãs queriam, mas também surpreender por sua narrativa ousada e cheia de reviravoltas.

A premissa de Uncharted 3 pode parecer comum - levando Drake, Sullivan e Elena em uma busca global por uma cidade perdida, que está enterrada nos confins do deserto, onde Drake espera encontrar um artefato do século 16 que esconde segredos sobre Sir Francis Drake, o famoso explorador de quem o protagonista jura ser descendente.



Marlowe: vilã com personalidade



Esta aventura aparentemente clichê é apenas o pano de fundo para uma história que está muito mais pessoal e emotiva do que antes, destacando os personagens e as relações que existem entre eles, especialmente o relacionamento quase de pai e filho que existe entre Nathan Drake e Victor Sullivan. O bem escrito roteiro cria reviravoltas realmente imprevisíveis, que deixarão até o mais desapegado dos jogadores na ponta da cadeira. Toda esta riqueza narrativa é reforçada com altas doses de organizações secretas e teorias da conspiração que deixam o game com um eterno clima de romance policial.

É fácil constatar a grandiosidade crescente da série Uncharted olhando apenas para o amadurecimento de seus personagens. Se antes todos eles pareciam estereótipos saídos diretamente de algum filme do Indiana Jones, desta vez eles possuem personalidades bem delineadas, dilemas morais e uma profundidade que poucos games conseguem alcançar. Mais

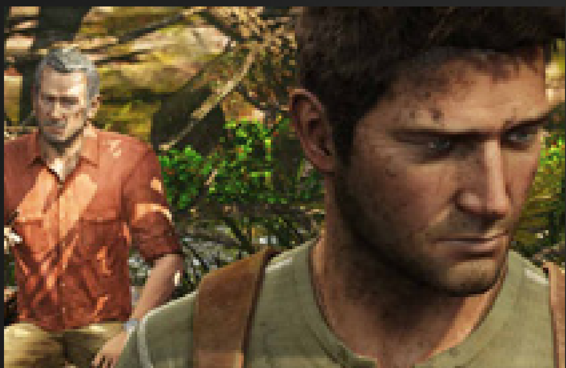
do que nunca, Uncharted mostra que não é apenas uma série sobre cidades lendárias e relíquias perdidas, mas sobre as pessoas que arriscam suas vidas na busca por estes tesouros.



Claro que nem só de drama é feito este game, afinal o que realmente fez de Uncharted 3 uma das maiores franquias da atual geração é seu estilo aventuresco repleto de momentos épicos que deixam o game com um ar cinematográfico. Felizmente, a ação de Uncharted 3 não apenas é de primeira linha, como também apresenta novidades que conseguem deixar a jogabilidade ainda melhor.



A jogabilidade da exploração passou por alguns pequenos ajustes, a fim de se tornar mais dinâmica e funcional. A movimentação de Drake está bem mais suave e agora os cenários são verdadeiros playgrounds, repletos de lugares aptos para uma boa escalada, mas a principal novidade é que agora Drake é muito mais hábil quando precisa resolver as coisas “no muque”.



O combate corpo-a-corpo foi totalmente refeito, em um sistema que se mostra não apenas melhor, como muito mais apropriado para o estilo “lutador de rua” do personagem. Drake agora pode realizar agarrões, contra-ataques e interagir com objetos do cenário (para utilizá-los como arma ou realizar ações especiais) de maneira simples e fluida, o que deixa as lutas mais ágeis e divertidas.





O aspecto stealth continua presente, mas tornou-se muito mais integrado com as situações do game, servindo para pontuar momentos verdadeiros de tensão - alguns quase claustrofóbicos - ao contrário do game anterior, que abusou um pouco deste estilo de jogo. Com alguns novos movimentos de silenciar discretamente os oponentes, os fãs de uma boa abordagem stealth vão encontrar horas de desafio, pois muitas batalhas podem ser evitadas com uma abordagem mais discreta.

Um elemento que passou por uma reformulação e ficou pior foi o sistema de tiro. Sabemos que Uncharted nunca quis ser um shooter em terceira pessoa, mas a jogabilidade nestes pontos passou por alguns ajustes que andaram movimentando os fóruns da Naughty Dog. A empresa se justificou dizendo que modificou o sistema de mira e o coice das armas para deixar a experiência mais realista. O resultado é que o simples ato de mirar e atirar ficou bem diferente, o que pode incomodar os fãs da franquia.



Já que falamos em tensão ali em cima, é incrível como Uncharted é um game que praticamente não possui partes chatas ou desnecessárias. A produtora Naughty Dog parece ter encontrado a receita mágica que fazia os filmes de aventura da década de 80 serem tão legais: um ótimo grupo de personagens principais, uma grande aventura com algumas reviravoltas, passagens por locais de todo o globo em busca de pistas, um romance que todo mundo torce para que dê certo e, claro, muitas "cenas" de ação de tirar o fôlego.



Uncharted 3 está o tempo todo extrapolando os limites entre os games e os filmes de ação e aventura. Tudo que a gente já viu no cinema mas nunca teve a chance de fazer no mundo dos games está aqui, da briga de bar até uma emocionante luta no compartimento (aberto) de carga de



um avião - passando por uma fuga desesperada de um navio que está naufragando - a narrativa caprichada do game consegue a façanha de unir uma sucessão de momentos épicos e, mesmo quando você achar que já viu de tudo, Uncharted 3 conseguirá te surpreender.

A longa campanha do game definitivamente não parece grande o bastante, pois mesmo depois de terminá-la, você vai continuar querendo mais. Felizmente, a Naughty Dog nos entrega um pouco mais na forma dos diferentes modos de jogo multiplayer. Entre partidas competitivas e uma mini-campanha cooperativa, temos algumas novidades interessantes como um modo de jogo semelhante ao já clássico Horde, de Gears of War: a Co-Op Arena permite que até quatro jogadores se reúnam para combater ondas e mais ondas de inimigos que vão ficando cada vez mais difíceis.

O multiplayer conta com um sistema de ganho de dinheiro e experiência que valem para todos os modos de jogo, encorajando tanto o jogo cooperativo quanto competitivo. Temos ainda um sistema de boosters que concedem habilidades extras (como te permitir escalar mais rápido) por tempo limitado; e kickbacks, que geram outros tipos de benefícios temporários (mais grana por cada morte, por exemplo) e também contribuem para deixar o multiplayer mais interessante e disputado.



Ainda não falamos da parte técnica, mas será que precisa? Se os dois primeiros games haviam (supostamente) levado o potencial do Playstation 3 ao limite, a Naughty Dog conseguiu dar um jeitinho de burlar esta regra e fazer de Uncharted 3 um game ainda mais impressionante. O visual de tudo é incrivelmente realista (até os menores detalhes, repare nas pegadas de Drake na areia), com uma iluminação bem posicionada que concede uma aura cinematográfica ao jogo. Com a tecnologia 3D do Playstation 3 tudo isso fica ainda mais incrível.

O som que sempre foi bom volta com tudo, criando uma ambientação realmente poderosa com seus ecos, passos e outros detalhes sutis que conseguem passar a imensidão de alguns cenários. A trilha sonora se faz presente da maneira épica que o game demanda, e as dublagens que já eram boas ganham força com a história, que desta vez valoriza muito mais a interpretação e as emoções dos personagens.

Uncharted 3: Drake's Deception é tudo o que os fãs da franquia esperavam e talvez até um pouco mais: a mistura de visual, história, ação e jogabilidade fazem deste game um pacote completo, capaz de divertir gamers de todas as idades, especialmente os fãs de um bom Indiana Jones. Difícil encontrar defeitos neste jogo, mas se for para mencionar um, seria o seguinte: Uncharted 3 eleva tanto o padrão dos games de ação e aventura que certamente vai ficar difícil aturar outros tantos games "meia boca" que existem por aí.



Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★½
Áudio	★★★★★

+ **Gráficos e som incríveis**
+ **Ótima campanha solo**
+ **Narrativa densa**
− **Sistema de tiro reformulado**

Nota final: 92

REVIEW



BATTLEFIELD 3

Com gráficos e som de cair o queixo, Battlefield 3 peca na campanha solo, mas diverte - e muito - com seu multiplayer caprichado.

PC, X360, PS3 | FPS | 1 - 16 - 64 jogadores | Produtora: EA Dice | Publisher: EA



Battlefield 3 é um game que certamente deixou muita gente com água na boca este ano. E não é para menos, afinal a DICE e a Electronic Arts investiram em uma campanha de marketing pesada, bombardeando (com o perdão do trocadilho) a internet com vídeos, trailers e imagens extremamente realistas, com tiroteios intensos e momentos épicos no comando de jatos e tanques. Se você estava ansioso, fique tranquilo, pois o game nos entrega tudo isso. De sua própria maneira, mas entrega.

Como uma as coisas que mais impressionou nos trailers foram os gráficos, vamos começar falando deles. Antes de mais nada, deve-se considerar que a qualidade gráfica do game varia de acordo com a plataforma que você escolher para jogar. Todas as versões do game possuem ótimos gráficos, mas é óbvio que a versão de PC é consideravelmente superior ao dos consoles. Desde que seu PC seja potente o bastante para rodar o game com tudo no máximo, claro.

Foi revelado que as versões para Playstation 3 e Xbox 360 são praticamente a versão PC com todas as configurações no mínimo, mas isso é um exagero. Se você não tiver como comparar na prática uma versão com a outra, vai encontrar em Battlefield 3 um game com grande visual, independente da sua plataforma. No caso do Xbox 360, é altamente recomendável que você instale o “pacote HD” presente no segundo disco, para poder desfrutar do game com toda a riqueza visual que seu console pode oferecer.

A engine Frostbite 2 realmente proporciona gráficos de cair o queixo, mas não é nem de longe uma engine perfeita. No decorrer do game você vai ocasionalmente encontrar alguns bugs como membros que atravessam paredes, texturas que demoram um pouco mais para carregar, soldados mortos cujos corpos se retorcem em posições grotescamente impossíveis e até mesmo mortos que se esqueceram de deitar, e continuam em posição de ataque, mesmo com um visível buraco de bala lhes atravessando o crânio.

Bugs deste tipo podem ser encontrados em milhares de games, mas quisemos reforçá-los aqui para você saber que o mundo fotorrealista de Battlefield 3 não é à prova de erros. Mesmo assim, estes erros de programação não conseguem macular o deslumbre visual que o game proporciona, de sua iluminação perfeita às partículas de poeira de uma explosão, a guerra nunca foi tão bonita quanto em Battlefield 3.

A riqueza gráfica do game é amplificada por um som que também é extremamente realista. Este é o tipo de jogo que pode assustar os vizinhos se jogado muito alto, pois os tiros são muito reais e as explosões possuem uma nota grave que consegue estremecer as vidraças. Dublagens e música também contribuem para tornar o departamento sonoro de Battlefield 3 uma experiência divertida e realmente imersiva.



Mas, chega de falar dos aspetos técnicos, afinal o que realmente espera-se de um game é diversão e uma boa jogabilidade, certo? Bem, ambas estas coisas estão presentes em Battlefield 3, desde que você tenha em mente o seguinte: a verdadeira diversão só será encontrada no modo multiplayer, pois a campanha solo é curta, rasa e realmente não desenvolve todo o potencial do game.

Verdade seja dita, comparar a campanha single player com o modo multiplayer é quase como comparar dois jogos diferentes. A campanha é extremamente linear, apresenta diversos





clichês do gênero e não oferece nenhuma liberdade de exploração, dando apenas uma pincelada nos elementos interessantes como a pilotagem de jatos e os saltos de paraquedas. Não existem rotas alternativas nem espaço para a criatividade, tudo o que você deve fazer é seguir em frente até um objetivo pré-determinado, acompanhado de um esquadrão de soldados aparentemente invencíveis, trocando tiros com inimigos cuja inteligência artificial poderia ser muito melhor.

Há diversas cutscenes que tentam passar um clima épico e muitos momentos onde devemos pressionar um botão na hora certa - os famigerados quick time events - para executar alguma ação importante (como se esquivar de um soco, ou saltar de um avião que está caindo). Se na teoria tudo isso é muito legal, na prática faz com que o jogador se sinta mais como um espectador, que apenas assiste enquanto o computador faz toda a parte divertida da ação sozinho.

Há também certa frustração ao percebermos que muitos eventos importantes da campanha devem ser vencidos pelo método "tentativa e erro". A linearidade que lhe impede de inventar um caminho obriga-o a saber em que momento uma armadilha será





acionada, ou em que ponto do cenário há um sniper escondido. Este sniper nunca sairá de lá, ou seja, você terá que morrer algumas vezes até descobrir onde ele está, em um sistema de jogo engessado. As fases cooperativas da campanha são um pouco mais interessantes por termos um amigo ao nosso lado, mas os problemas relatados acima permanecem.

Felizmente, esperamos que quem é fã de um bom FPS não se deixe levantar pela impressão superficial deixada pela campanha solo, pois é no modo multiplayer que Battlefield 3 realmente diverte, entregando uma experiência de jogo estimulante e dinâmica. Novamente aqui os PC gamers levam vantagem, pois as arenas no PC suportam até 64 jogadores, enquanto nos consoles o máximo de participantes por partida é 16.



Mesmo com esta enorme diferença, se aventurar pelos modos de jogo on-line é extremamente satisfatório em qualquer plataforma, deixando claro que a real preocupação da DICE e da Electronic Arts sempre foi o modo multiplayer. Toda aquela ação frenética - e muitas vezes exagerada - que é apenas sugerida pela campanha solo, vira realidade nos imensos mapas para múltiplos jogadores.

Com modos de jogo já bem manjados como Deathmatch até outros bem interessantes como o Rush e o Conquest, o céu é o limite para as possibilidades de jogo. Quer voar em um helicóptero e literalmente jogá-lo sobre a cabeça dos inimigos, enquanto salta heroicamente de paraquedas sem sofrer nenhum arranhão? Pode! Prefere entrar em um tanque e passar por cima das defesas inimigas? Também pode!

Prefere jogar de maneira mais tática? Claro que pode, pois o sistema de classes típico da série estimula o trabalho em equipe. Escolha o perfil que mais lhe agrada - entre soldados dos tipos Assault, Engineer, Support e Recon - e descubra o prazer de uma guerra realmente estratégica, onde a união do time é fundamental para o sucesso.

Logicamente as maneiras mais ousadas de se vencer demandam um time de confiança, pois há muita trollagem pelo controle dos veículos e se você

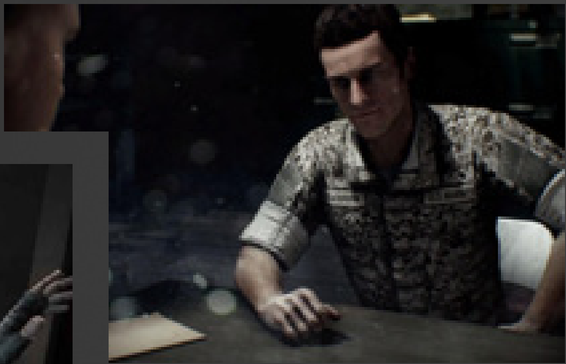




jogar com desconhecidos, vai morrer muito pelo "fogo amigo" de quem também está cobiçando a emoção de pilotar um caça ou um helicóptero para vencer de maneira mais arrojada.

Este misto de companheirismo e ousadia, aliado à liberdade que o jogo lhe concede, faz do multiplayer de Battlefield 3 uma experiência extremamente divertida e imersiva, havendo uma preocupante possibilidade de se tornar viciante e comprometer a sua vida social. Este é o tipo de jogo que você curte sem ver o tempo











passar, o que é um perigo em noites de domingo onde aquela tática do “só mais uma partidinha” pode facilmente virar uma madrugada de muita ação.

Battlefield 3 com certeza pode agradar todo fã de FPS, desde que você saiba o que esperar do jogo. Se você pretende jogar apenas offline, o game pode não ser a melhor opção, com sua campanha rasa e sem criatividade. Mas, se o que você busca é muita adrenalina e diversão nos modos de jogo multiplayer, poucos são os jogos que irão lhe empolgar tanto quanto Battlefield 3. Se você se enquadra no segundo grupo, escolha sua plataforma preferida e prepare-se para embarcar na guerra mais hiperrealista que o mundo dos games já nos proporcionou. Até agora.

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★★

- \+ Gráficos e som incríveis
- \+ Multiplayer caprichado
- − Campanha solo rasa
- − Inteligência artificial ruim

Nota final: 87

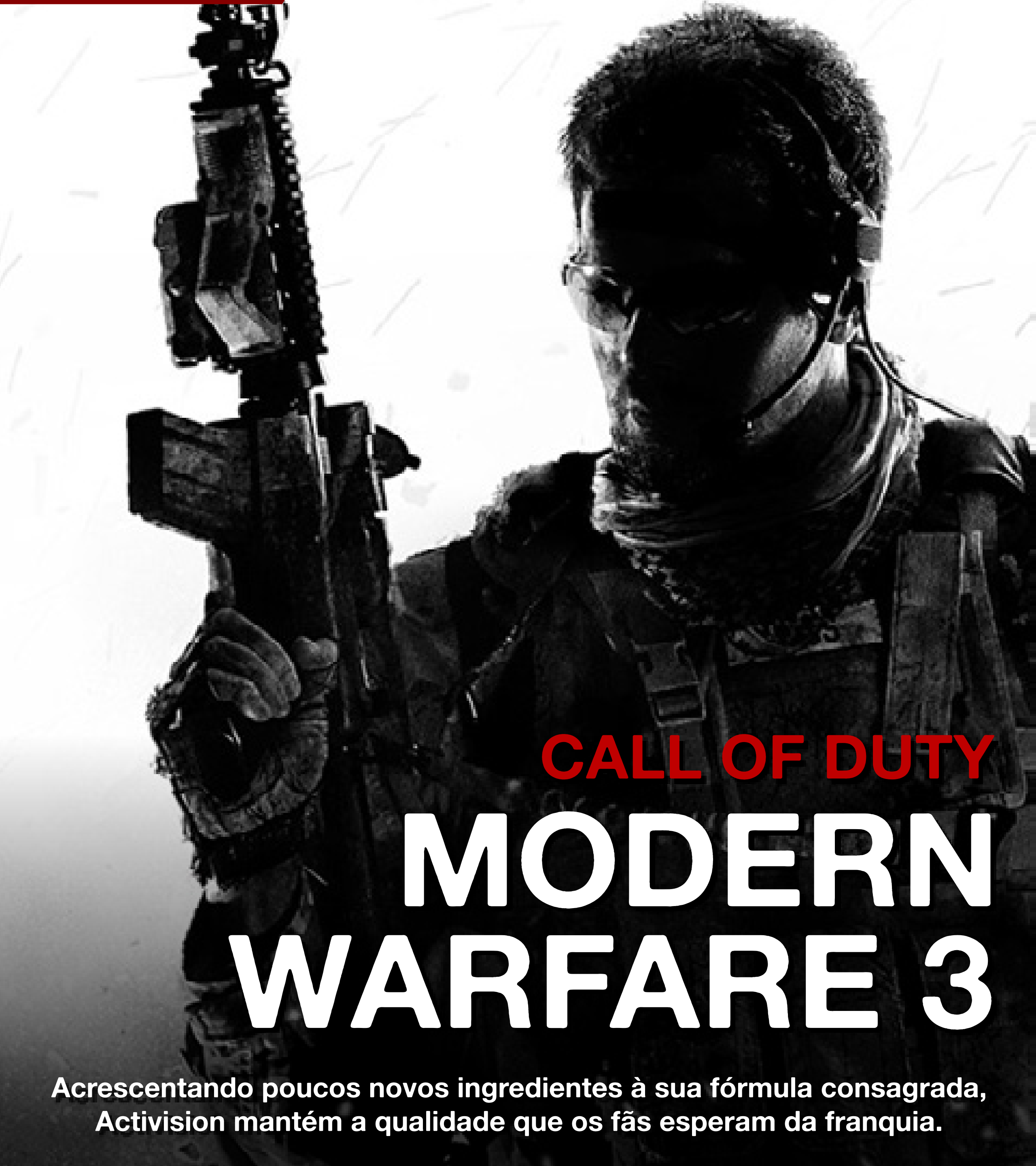
A ARKADE AGORA TAMBÉM ESTÁ NO IPAD



**ACESSE PELA APP STORE BRASIL
OU CLIQUE AQUI**

ARKADE

REVIEW



CALL OF DUTY

MODERN WARFARE 3

Acrescentando poucos novos ingredientes à sua fórmula consagrada, Activision mantém a qualidade que os fãs esperam da franquia.

PC, X360, PS3, WiiW | FPS | 1 - 16 jogadores | Produtora: Infinity Ward | Publisher: Activision



A vida das produtoras de Call of Duty não é fácil. Com um jogo novo saindo a cada ano e sendo - à sua maneira - melhor do que seu antecessor, fazer algo que consiga realmente surpreender os fãs fica cada vez mais difícil. Sendo assim, Call of Duty: Modern Warfare 3 não é nem de longe um game revolucionário, mas entrega tudo o que os fãs queriam: um desfecho digno para a campanha e um modo multiplayer ainda mais intenso. Precisa de mais?

Quem jogou os games anteriores da série Modern Warfare deve estar ansioso para saber como é o desfecho da campanha principal. A caçada de John Price e John "Soap" MacTavish pelo terrorista Vladimir Makarov está ainda mais brutal e conta com um apelo globalizado, passando por grandes metrópoles como Paris, Londres e Nova York.

A campanha é relativamente curta - pode ser concluída em cerca de 5 horas - mas consegue manter a adrenalina em alta o tempo todo, dando pouco tempo para o jogador respirar entre uma explosão e outra. Sempre polêmico, o tiroteio no aeroporto de Modern Warfare 2 dá vez para um brutal ataque terrorista em Paris que já está dando o que o falar pelo mundo. Não detalharemos o fato aqui para evitar spoilers, mas quem ficar curioso já pode encontrar vídeos do trecho em questão no Youtube.

Embora não consiga necessariamente superar o que já foi visto antes - quem não lembra do ataque nuclear do pri-

meiro Modern Warfare, ou da épica fase “No Russian”, do segundo? - a campanha principal consegue manter o jogador interessado por sua narrativa dinâmica, que mescla a guerra tradicional com momentos bem interessantes, como o já famoso tiroteio sem gravidade que rola durante a queda de um avião. A estrutura fragmentada o roteiro coloca o jogador tanto na linha de frente quanto oferecendo suporte aéreo em um helicóptero, o que deixa a campanha bem dinâmica e variada.

É claro que quem joga Call of Duty não quer saber apenas de história single player, não é? Felizmente, Activision, Infinity Ward e Sledgehammer Games sabem muito bem disso, e entregam aos fãs um modo multiplayer realmente denso, que consegue não apenas superar os anteriores, como adicionar novidades que irão novamente lotar as salas de jogadores ávidos por distribuir seus headshots.



As Spec Ops, por exemplo, trazem uma série de missões específicas, que podem ser terminadas tanto sozinho quanto cooperativamente com mais uma pessoa. Variedade é o que não falta por aqui: se em uma missão você tiver que desarmar armas químicas para evitar um atentado, na outra estará lutando para tomar o controle de um avião terrorista, ou desativando bombas presas ao casco de um submarino.

Temos ainda um inédito modo Survival, onde você é jogado em um mapa para combater ondas e mais ondas de adversários que vão ficando gradativamente mais difíceis. Nada muito inovador, afinal já vimos modos de jogo semelhantes em centenas de outros jogos, mas é algo que funciona bem dentro da mecânica de Call of Duty, e um ótimo passatempo que pode saciar sua sede de sangue de maneira rápida e descompromissada.







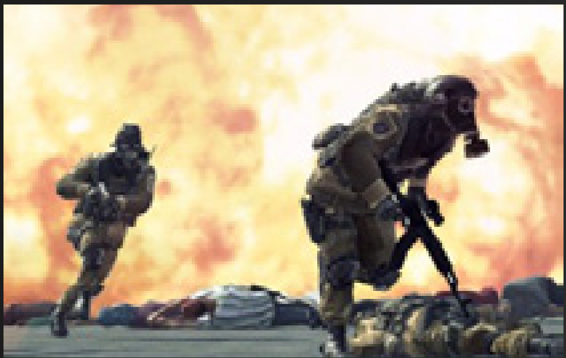
Uma pena que este modo aceite apenas dois jogadores; seria muito mais divertido se pudéssemos reunir grupos de quatro ou cinco amigos para ajudar na matança.

Para quem acha que companheirismo é para os fracos, não faltam modos de jogo competitivos que, acompanhados de algumas novidades, conseguem transformar totalmente a experiência de jogo até para o mais experiente dos veteranos. A principal destas novidades chega na forma dos Strike Packages.



Os Strike Packages são uma variação dos killstreaks que chegam para facilitar a vida de todo tipo de jogador, dos corajosos e inconsequentes até os mais contidos, que preferem ajudar o time de maneira menos direta. O Assault Package premia com armas e habilidades ofensivas quem mata mais inimigos sem morrer; enquanto o Support Package mantém os kills quando o jogador morre e entrega itens e habilidades mais voltadas para a sobrevivência do time. Por fim, temos o Specialist Package, que concede ao jogador não streaks, mas perks, que melhoram o desempenho de suas armas de variadas maneiras.





Pode parecer um mero detalhe, mas estas novidades, quando integradas aos modos multiplayer já conhecidos, conseguem alterar bastante a

mecânica de jogo, pois mesmo quem não é um matador hardcore pode ser recompensado, tornando o jogo mais justo e valorizando não apenas o trabalho de quem mata mais, mas também de quem ajuda o time de outras maneiras.

Outra novidade que consegue alterar drasticamente a maneira de se jogar em equipe é o novo modo de jogo Kill Confirmed. Neste modo de jogo, cada jogador caído derruba uma tag (aquelas plaquinhas de metal que os soldados carregam no pescoço). Você deve obrigatoriamente pegar a tag do seu inimigo para contabilizar a morte para seu time. Se um aliado for derrubado, você pode tentar recuperar a tag dele para que a morte não seja contabilizada no score do time adversário.

Esta simples mecânica de caçar tags tira os jogadores da sua zona de conforto - especialmente os campers com seus sniper rifles -, afinal agora não basta apenas matar, você deve ir até o local onde derrotou seu inimigo recuperar a tag dele. Com um pouco de ousadia e criatividade, o modo Kill Confirmed pode se tornar bem estratégico, pois um aliado caído com a tag dando sopa pode se tornar uma verdadeira isca para seus inimigos.





REVIEW

O modo Team Defender é outra novidade que chegou para acirrar ainda mais as partidas online. Caótico e empolgante, nesta modalidade duas equipes se enfrentam pela posse de uma bandeira: ganha quem conseguir carregá-la por mais tempo. Se alguém do seu time estiver com a bandeira, proteja-o a todo custo; se a bandeira estiver na mão dos adversários, faça o possível para tirá-la deles. Simples e viciante.

Modos já conhecidos como Search & Destroy, Team Deathmatch e Headquartes estão de volta, e os 16 novos mapas entregam uma boa experiência de jogo, tanto em amplas áreas abertas quanto em estreitos corredores. O sistema de upgrade das armas - que melhoram de status e ganham novas habilidades conforme você as utiliza - vai manter muita gente ocupada por incontáveis horas, pois não basta ser o melhor soldado se você não tiver a melhor arma.









Independente do modo de jogo de sua preferência, a jogabilidade sólida e funcional de Call of Duty continua a mesma. Algum polimento foi dado para deixar a mira mais precisa e fazer com que armas diferentes realmente sejam sentidas de maneira diferente pelo jogador. O som mantém a qualidade da série, com tiros e explosões realistas, dublagens que cumprem seu papel na história e uma trilha sonora onde as orquestrações épicas são deixadas de lado, dando lugar à faixas mais roqueiras, com batidas fortes e guitarras distorcidas.

Os gráficos do game como um todo não deram nenhum salto evolutivo - afinal, continua rodando na mesma engine, que recebeu alguns upgrades - mas isso não quer dizer que Call of Duty: Modern Warfare 3 seja um jogo feio, no máximo um pouco datado. Ainda assim ,é fato que a engine da Infinity Ward é capaz de oferecer um visual rico e sequências de tirar o fôlego, sempre à constantes 60 FPS.



É seguro dizer Call of Duty: Modern Warfare 3 é tudo o que os fãs da série esperavam. O game definitivamente não reinventa a roda, mas entrega uma versão polida e bem acabada do FPS mais popular dos últimos tempos. Trazendo de volta tudo o que já era bom e acrescentando poucas - mas significativas - novidades, Modern Warfare 3 tem tudo o que é necessário para manter os jogadores entretidos por muito tempo. Ou pelo menos, até o lançamento de um próximo game da série.

Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★★
Áudio	★★★★½

+ **Multiplayer denso**
+ **Jogabilidade refinada**
+ **Gameplay customizável**
− **Campanha solo curta**

Nota final: 87



THE LORD OF THE RINGS
WAR IN THE NORTH

A Terra-Média nunca foi tão brutal quanto neste jogo. Uma pena que nem só de sangue de orcs se faz um bom game.

PC, X360, PS3 | RPG | 1 a 3 jogadores | Produtora: Snowblind | Publisher: Warner Bros.

Todo mundo conhece a epopéia de Frodo, Gandalf e sua Sociedade do Anel, que cruzaram a Terra-Média para destruir o poderoso Um Anel, de Sauron. Mas o que nem todo mundo conhece são as outras histórias que se desenrolaram simultaneamente à deles para permitir que obtivessem sucesso em sua missão. The Lord of the Rings: War in the North nos conta uma destas histórias, na forma de um RPG de ação que até funciona, mas não surpreende.

A trama do game segue em paralelo com a história clássica da Sociedade do Anel, acompanhando três ilustres desconhecidos - a elfa Andriel, o anão Farin e o humano Eradan - em uma missão pelas inóspitas (e desconhecidas) terras do Norte para derrubar Agandaur, um dos generais de Sauron, que está tocando o horror nos pobres habitantes da região.





Cada personagem representa uma classe: a elfa é uma mage, o anão é um warrior e o humano, um ranger. Você pode escolher entre qualquer um deles para encarar uma campanha relativamente longa, que vai interessar especialmente aos fãs da obra de Tolkien, pois visita diversas localidades não vistas no cinema e investe também em alguns personagens secundários que só quem leu os livros vai saber identificar.

Tendo três personagens principais que simbolizam a união das raças, é impossivel jogar The Lord of the Rings: War in the North sozinho. Se você não possui dois amigos para assumirem o controle dos outros personagens, a inteligência artificial do game tomará conta deles por você. Mesmo que o trabalho da IA seja competente na maior parte do tempo (apesar de sua propensão a ignorar ordens básicas como “attack” ou “defend”), jogar com outras pessoas sempre é uma experiência mais divertida.

Quem optar por jogar sozinho vai se deparar com alguns inconvenientes: você deverá alternar entre os personagens com frequência, pois o computador não executa nenhum tipo de level up automático por você. Porém, só é possível fazer esta troca de personagem entre uma missão de outra, o que faz com que seus aliados passem certo tempo desatualizados em suas árvores de evolução. Para piorar, você não pode sequer alterar os equipamentos deles sem controlá-los, o que torna a troca constante de personagens muito mais uma obrigação do que uma escolha para o jogador.

Embora seja um RPG de ação, a jogabilidade de War in the North parece muito mais com a de um hack' n slash: temos um botão para golpes fracos e outro para golpes fortes que, quando utilizados juntos, desencadeiam combos visualmente interessantes e eficazes na hora de estraçalhar as infindáveis hordas de orcs que irão se opor a você.

O problema é que, como em outros games do gênero, esta jogabilidade apoiada em um sistema de button mash se mostra divertida a princípio, mas acaba ficando repetitiva com o tempo. Independente da classe de seu personagem, o combate corpo a corpo vai acabar sendo sua primeira opção, o que torna os feitiços de ataque da elfa ou as flechas do humano desnecessárias em boa parte do tempo.



O fato deste ser o primeiro game do universo de O Senhor dos Anéis classificado como "M" - para maiores de 18 anos - torna os combates bem mais sangrentos, mas por mais que desmembrar e decapitar orcs seja sem dúvida uma atividade interessante, ela pode se tornar entediante depois que você percebe que o jogo é basicamente isso: batalhas contra grupos de inimigos, uma parada em alguma cidade para repor as energias, mais batalhas contra mais grupos de inimigos, outra parada em outra cidade.







Um componente que agrega certa inovação e estilo ao gameplay são as habilidades especiais. Uma delas consiste em evocar Beleram, uma águia gigantesca da família das Grandes Águias, que desce dos céus para agarrar qualquer pobre-diabo que você escolher e levá-lo para longe. Estes ataques não só são visualmente bacanas como quebram um pouco a mesmice das batalhas.

As cidades - que deveriam corresponder à parte RPG do game - são rasas, servindo apenas para você comprar itens e renovar seu arsenal. As conversas com NPCs não possuem nenhuma profundidade e mesmo os diálogos onde temos de tomar decisões parecem não afetar em nada a continuidade da trama, que só se mantém interessante por se apoiar em uma obra clássica como O Senhor dos Anéis. As sidequests que você pode cumprir também não inovam, geralmente envolvendo mais batalhas e menos criatividade.

Os gráficos do game cumprem o seu papel, com destaque para as belas e gélidas paisagens por onde seu grupo vai passar durante a campanha. As animações até são convincentes, mas os dubladores não conseguem







entregar a emoção que se espera de uma obra inspirada em O Senhor dos Anéis. A trilha sonora, por sua vez, é épica como deve ser, embora se faça presente de maneira bem esparsa.

The Lord of the Rings: War in the North definitivamente tem potencial, mas sua mecânica de jogo engessada e repetitiva condenam o game, que não consegue escapar do estigma de ser só mais um RPG de ação. Amplamente comparado com Dragon Age, o game não entrega a mesma profundidade do game da BioWare, sendo indispensável só mesmo para os fãs mais ardorosos da obra de Tolkien que quiserem visitar pontos nunca antes explorados da Terra-Média. Se você não se enquadra neste grupo, poderá encontrar opções melhores no mercado.

Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★½☆☆
Diversão	★★★½☆
Áudio	★★★★☆

+ Bons gráficos
+ Inclusão de sangue
− História mal desenvolvida
− Mecânica de jogo repetitiva

Nota final: 70




THE ELDER SCROLLS V
SKYRIM
LANÇAMENTO DIA 11/11/2011
Fique ligado no blog Arkade para o review do jogo
WWW.ARKADE.COM.BR

CLÁSSICOS

Guardian Heroes

Frostbite

Desert Strike



GUARDIAN HEROES

Embora o Sega Saturn não tenha sido o mais bem sucedido dos consoles, não se pode negar que ele teve uma ótima leva de games exclusivos. Um destes grandes títulos foi Guardian Heroes, produzido pela Treasure e distribuído pela Sega em 1996.

A trama do game se passa em um mundo fantástico onde espíritos do céu e da terra estão em guerra. Os espíritos do céu concedem poderes aos humanos para que eles tomem partido nesta batalha, mas Kanon, um mago humano que está cego pelo poder, acaba se tornando uma ameaça para os próprios espíritos. Cabe ao grupo de protagonistas Han, Randy, Ginjirou, Nicole e Serena a missão de encontrar uma espada mágica profetizada a derrotar Kanon.

SATURN | Hack`n Slash | 1996 | 1 a 2 jogadores | Produtora: Treasure | Publisher: Sega







Mesmo sendo essencialmente um hack 'n slash 2D, Guardian Heroes se destaca por flertar com outros gêneros, especialmente o RPG: sua história podia ter diversos finais diferentes de acordo com escolhas realizadas no decorrer da partida; alianças feitas (ou desfeitas) alteravam inclusive quem seria o último chefe do game.

Outro ponto que se destaca em Guardian Heroes é sua jogabilidade, que incorporou elementos dos jogos de luta para deixar a pancadaria mais dinâmica. Comandos como "meia lua + soco" ou "duas para baixo + chute" desencadeiam magias e golpes especiais que eram facilmente encaixados aos golpes comuns para formar combos devastadores. Esta rica jogabilidade só ganhava com o ritmo frenético das batalhas, algumas tão intensas que podia-se perder seu personagem de vista no meio das dezenas de inimigos que enchiam a tela!

Esta mistura de estilos fez de Guardian Heroes um marco na época do Sega Saturn. Se você não curtiu este clássico em sua plataforma original, não se desespere, pois ainda há tempo: recentemente a Sega relançou o game na Xbox Live Arcade, em uma versão remasterizada que traz tudo o que já era bom no original e ainda acrescenta conquistas, partidas online e outras novidades que fazem o jogo valer a pena tanto para os saudosistas quanto para quem busca a diversão ágil que só um bom hack 'n slash 2D pode nos proporcionar.



FROSTBITE

Já pensou em ser um esquimó que tem de construir um iglu para se proteger do frio e dos diversos perigos do Ártico? O que na vida real seria uma missão impossível para muitos de nós, no mundo dos games se tornou um clássico: Frostbite, lançado pela Activision em 1983 para o bom e velho Atari 2600.

Com uma jogabilidade simples e um desafio cabeludo, em Frostbite o jogador deveria arriscar a vida saltando em placas de gelo que boiavam pelo oceano e coletando matéria prima para a construção de um iglu.

Como nada é assim tão simples, o jogador deveria tomar cuidado com muitas coisas, acertando o tempo dos pulos e esquivando-se dos ataques de pássaros e caranguejos, que poderiam derrubá-lo na água e botar tudo a perder.

A dificuldade só aumentava a cada nova fase, pois não tardava para um faminto urso polar ficar de tocaia na superfície, esperando um movimento falho do jogador para devorá-lo. Para piorar, havia a eterna urgência da temperatura, que caía a cada segundo, obrigando o jogador a fazer tudo em 45 segundos se não quisesse morrer congelado!

Frostbite é um título que possui tudo o que um bom clássico deve ter: uma boa jogabilidade e um desafio progressivo que tornava-o viciante. Em tempos onde não haviam gráficos hiperrealistas, isso era tudo o que precisávamos para muitas horas de diversão!



ATARI 2600 | Plataforma | 1983 | 1 a 2 jogadores | Produtora: Activision | Publisher: Activision



DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF

O ano é 1992. O mundo respira aliviado pelo fim da guerra do Golfo. Mas, inesperadamente, um tirano assume o controle do golfo pérsico e promete vingança contra os EUA. Você, um piloto veterano, é convocado para ser o "exército de um homem só" e pilotar um helicóptero em uma série de missões com o objetivo de interromper os planos de destruição deste tirano.

Bem-vindo a Desert Strike , um shoot 'em up de Mega Drive que foge dos padrões da época, ao fazer uso de uma perspectiva isométrica, com gráficos renderizados em 3D que substituem a ação frenética e as telas cheias de projéteis dos shooters 2D por um clima mais estratégico, com mapas enormes que precisam de muito estudo para o cumprimento das missões.

Multiplataforma | Shoot 'em up | 1992 | 1 jogador | Produtora: EA | Publisher: EA







Inovador desde o conciso menu principal, o game permite que o jogador escolha seu co-piloto mas deixa claro que o melhor deles está desaparecido, mas pode se encontrado durante a campanha, desde que o jogador realmente se entregue à tarefa de explorar os inóspitos cenários do game.

Na hora de voar, a jogabilidade do game é simples e funcional. Os controles respondem com suavidade, e a perspectiva isométrica dá um gosto de novidade ao jogo e exige muita perícia do piloto para as manobras mais arriscadas.

Desert Strike é o tipo de jogo em que não basta sair atirando em tudo, é preciso ter uma estratégia e sempre tomar cuidado com seu nível de combustível e seu estoque de tiros. Estes pequenos detalhes contribuem para o realismo do game e te forçam a estar sempre ligado em várias coisas ao mesmo tempo.

Outro detalhe marcante é o sistema de jogo não linear de Desert Strike: não há uma ordem obrigatória para completar as missões de uma fase, mas seguir a ordem proposta facilita bastante o trabalho. Por exemplo: fica bem mais fácil invadir uma base inimiga depois que suas estações de radar forem destruídas.

Desert Strike é um belo exemplo de clássico que já era bom em 1992 e envelheceu bem. Mesmo com quase duas décadas, o game traz uma dose alta de diversão e estratégia para quem curte um bom jogo de guerra.

Pote para biscoitos zumbi





Liberte o zumbi que há em você com este criativo pote para biscoitos! Além do visual bacana, com este pote os biscoitos ficam estrategicamente localizados no lugar do cérebro, com a vantagem de termos algo bem mais apetitoso do que um cérebro para beliscar... isso se você for um humano, não um zumbi, claro!

Preço: US$ 29.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Chaveiro Genius



Se você já passou dos 20 anos certamente lembra do Genius, o desafiador jogo da memória eletrônico que virou febre no Brasil em meados da década de 80. Quem estava com saudades desta maravilha tecnológica retrô agora pode voltar a ser criança e levar um Genius para qualquer canto com esta simpática versão chaveiro do brinquedo, que funciona de verdade!

Preço: US$ 9.99
Onde encontrar: perpetualkid.com



COG tags

Torne-se um legítimo Gear com esta bela réplica das emblemáticas “COG tags” utilizadas por todos os soldados da COG. Feitas de metal sólido e com as mesmas proporções das tags vistas durante os games da série Gears of War, estas réplicas contam inclusive com a inscrição “Property of the Coalition of Ordered Government” e ficam bem tanto no pescoço quanto no espelho retrovisor do carro.

Preço: US$ 8.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Ímãs de geladeira arcade

Só quem jogou os bons e velhos arcades sabe como eram boas aquelas máquinas, com seus direcionais de alavanca e seus botões enormes. Estes imãs (infelizmente) não vão transformar a sua geladeira em uma máquina de arcade, mas certamente trarão um pouquinho de nostalgia para sua casa. O kit conta com vários botões, alavanca e até mesmo uma ficha!



Preço: US$ 11.70
Onde encontrar: meninos.us



Canudinhos Pipe Mania

Lembra de Pipe Mania, aquele puzzle game das antigas onde você devia encaixar diversos tipos de canos para conter um vazamento? Com este kit de canudinhos inspirados no game você pode trazer o jogo para a vida real, criando as combinações mais malucas na hora de beber sua bebida favorita! Se a bebida for alcoólica então, impossível saber até onde irão as suas criações...

Preço: US$ 9.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Dungeon Defenders

PC, Live, PSN - 15 dólares



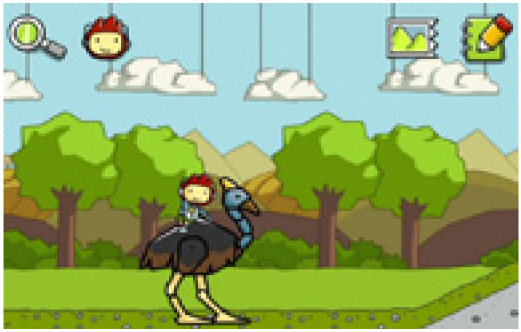
Dungeon Defenders é um game que mistura elementos de RPG de ação com tower defense. Podendo ser jogado cooperativamente por até 4 pessoas online, o game conta com diferentes classes e personagens totalmente customizáveis, que devem se reunir para encarar hordas de inimigos em dezenas de fases diferentes. Defenda seu cristal utilizando força bruta, magias ou armadilhas, enquanto sobe de nível e melhora os atributos e equipamentos de seu personagem, em um game que apresenta um visual cartunesco muito bonito e um ótimo desafio, não devendo nada aos RPGs grandes e sérios que vemos por aí.





Scribblenauts Remix
iOS - 5 dólares

Scribblenauts, um dos melhores jogos do Nintendo DS, chegou ao iPhone, iPad e iPod Touch! Embora tenha um novo título - Scribblenauts Remix - o game mantém a essência do original, ou seja, você controla Maxwell e deve utilizar seu caderno (que transforma em realidade tudo o que for escrito nele) e muita criatividade para superar puzzles. De objetos simples à pessoas, criaturas mitológicas e invenções malucas, sua imaginação é o limite para se dar bem em Scribblenauts Remix, visto que os puzzles podem ser resolvidos tanto de um jeito banal quanto de maneiras totalmente sem noção. Afinal, quem precisa de uma escada quando se pode conjurar um jetpack ou um pégaso?





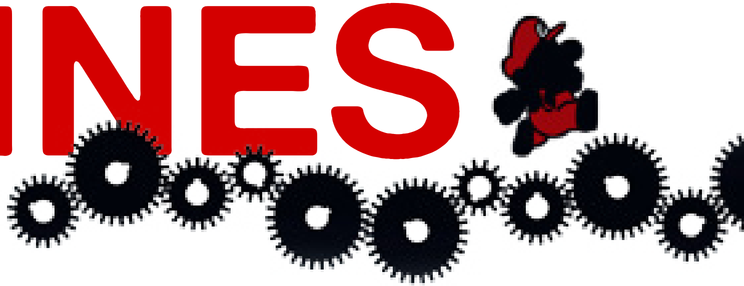




Daytona USA
Live, PSN - 10 dólares

Pelo jeito a Sega redescobriu a mina de ouro que tem em seus arquivos, pois trouxe um dos maiores clássicos dos arcades de volta à vida: Daytona USA, título que consumiu muitas e muitas fichas dos gamers old school chega em versão remasterizada às redes PSN e Xbox Live, trazendo gráficos melhorados e a mesma trilha sonora grudenta para nossas casas. Se nos arcades tínhamos gabinetes interligados para partidas multiplayer, agora teremos a facilidade dos modos de jogo online, que suportarão corridas entre até oito jogadores. Em tempos onde o realismo parece mais importante que a diversão, nada melhor que um clássico como Daytona USA para nos fazer lembrar porque amamos jogar videogame!

O MARAVILHOSO MUNDO DAS ENGINES



O jogador que se liga um pouquinho na parte técnica dos videogames certamente sabe reconhecer a engine utilizada para construir seus jogos preferidos. A grosso modo, a engine é o "motor" do game, pois é dela (e de suas ramificações) que saem todos os elementos importantes de um game, como gráficos, texturas, som, inteligência artificial e muito mais.

Uma coisa bacana no universo das engines é que diversas delas são "pseudo-open source": uma empresa a cria, mas disponibiliza o kit de desenvolvimento para que outras produtoras possam utilizá-las em seus próprios games. A Epic, por exemplo, é a criadora da Unreal Engine que roda títulos de sucesso de diversas empresas, como Batman: Arkham Asylum, Mass Effect, Mortal Kombat, Borderlands, entre outros.

Existem ainda engines específicas para alguns elementos, como a Havok, que simula física e colisões de elementos tridimensionais com bastante realismo. É comum games utilizarem diferentes engines, uma para cada elemento do jogo.

Obviamente há uma parcela de lucros para a criadora da engine, mas ainda assim é legal pensar nas engines como um "campo neutro" no mundo dos games: a mesma Unreal que roda o Gears of War 3 exclusivo do Xbox 360 também roda jogos para ambas as plataformas e em breve vai rodar Dust 514, um shooter exclusivo para Playstation 3 e PS Vita.

Legal mesmo seria se esse "companheirismo" rolasse entre as produtoras, não acha? Aí quem sabe poderíamos ver Master Chief e Marcus Fenix no Playstation 3, enquanto Kratos e Nathan Drake se aventuram pelo Xbox 360. Mas isso já é assunto para uma próxima Voice Chat...

Rodrigo Pscheidt

Game Over

Continue?

Yes No

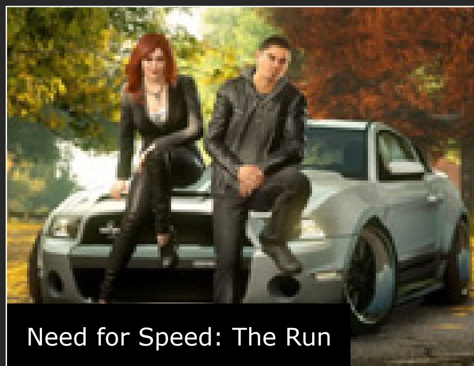
NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Assassin`s Creed Revelations



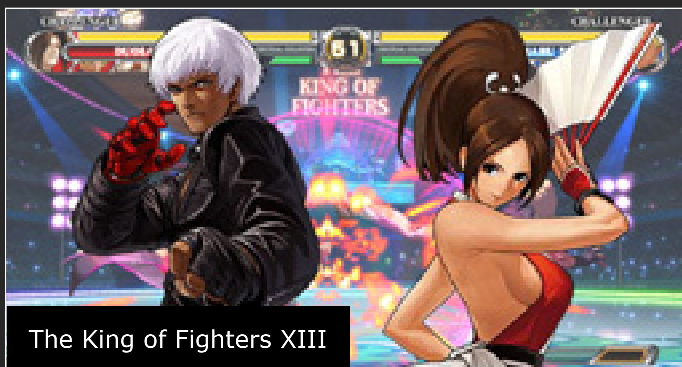
The Legend of Zelda: Skyward Sword



Need for Speed: The Run



Super Mario 3D Land



The King of Fighters XIII

PARCEIROS

House Games Press Start

portal Xbox

PlayerTwo

TakeIt Game

Sob Controllers

Games Geral

Versus

Gamers Live Keep Gaming

XboxPLUS

Nerds Somos Nozes

OPS!FORUM.COM.BR

Rock Games "Por que games é o nosso rock!"

Blog #Programadoresdejogos

Pixel3 Editora Digital

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura